

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
*LEARNING* BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS V SD AL-AZHAR 2  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Oleh**

**RIZKY NOPITA SARI  
NPM. 1511100268**

**Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY*  
*LEARNING* BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS V SD AL-AZHAR 2  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**



**Pembimbing I: Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum  
Pembimbing II: Hasan Sastra Negara, M. Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang kelas V di SD Al-azhar 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas Va SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung yang berjumlah 32 peserta didik terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria keberhasilan nilai hasil belajar matematika pada materi bangun ruang peserta didik sudah mencapai KKM yaitu 70, lebih dari 87,5 % peserta didik mencapai nilai KKM. Peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat sebesar 13,6 % dan pada siklus II ke siklus III persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 14,6 %. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi bangun ruang peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning, dan Media Tiga Dimensi.*



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

---

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721)703260*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Nopita Sari  
NPM : 1511100268  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung”** adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi dari karya orang lain kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 29 Juli 2021

Penulis,



Rizky Nopita Sari  
NPM. 1511100268



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi:** Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

**Nama :** Rizky Nopita Sari

**NPM :** 1511100268

**Prodi :** Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

**Fakultas :** Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

**Untuk Dimunagasyahkan dan Dipertahankan dalam Sidang  
Munagasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum**  
**NIP. 196109201989032002**

**Pembimbing II**

**Hasan Sastra Negara, M. Pd**  
**NIP.**

**Mengetahui,  
Ketua Prodi PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M. Pd**  
**NIP. 19691003199702002**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD AL-AZHAR 2 BANDAR LAMPUNG**, Disusun oleh: **RIZKY NOPITA SARI, NPM. 1511100268**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**. Telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Jum'at, 01 Oktober 2021, pukul 08.00-10.00 WIB** di Ruang Sidang Jurusan PGMI.

**TIM MUNAQASYAH**

**Ketua**

**: Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd** (.....)

**Sekretaris**

**: Yuli Yanti, M.Pd.I** (.....)

**Pembahas Utama**

**: Nurul Hidayah, M.Pd** (.....)

**Pembahas Pendamping I : Dra. Nurhasanah Leni, M.Hum** (.....)

**Pembahas Pendamping II: Hasan Sastra Negara, M.Pd** (.....)

**Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
**NIP. 196408281988032002**

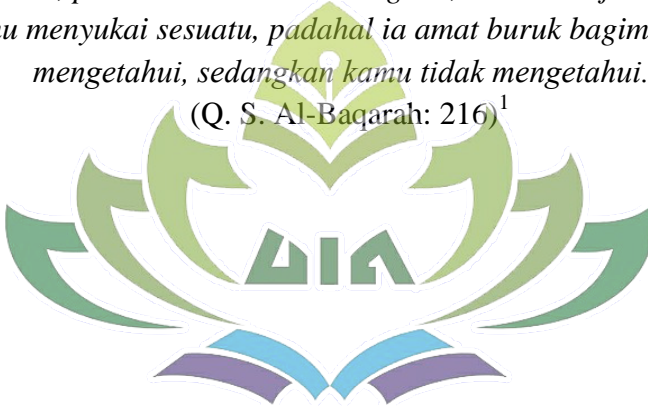
## MOTTO

كُتِبَ عَلَيْكُمُ الْقِتَالُ وَهُوَ كُرْهُ لَكُمْ وَعَسَىٰ أَن تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ  
خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَن تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا

تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

*“Diwajibkan atas kamu berperang, padahal berperang itu adalah sesuatu yang kamu benci. Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui.”*

(Q. S. Al-Baqarah: 216)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup>Dapartemen Agama RI, *Al-Quran Terjemah Perkata dan Transliterasi*, (Surbaya: Karya Agung, 2018), h. 35.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah seiring rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mempersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Herry dan Ibunda Maslina, sebagai wujud jawaban atas kepercayaan yang telah diamanatkan kepada saya serta atas Do'a, kesabaran, dan dukungannya. Terimakasih atas segala curahan kasih dan sayang yang senantiasa tulus dan ikhlas dan pengorbanan serta air mata Do'a yang senantiasa melangit tiada hentinya demi cita-cita dan kebaikan satu-satu pengharapannya di dunia dan akhirat kelak.
2. Kakak saya Fitriansyah, adik saya Tasyah serta seluruh keluarga besar saya yang senantiasa mendoakan dan selalu memberikan motivasi dan semangat dalam menempuh studi saya yang menantikan keberhasilan saya.
3. Almamater saya jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung tercinta yang telah mendidik saya dengan iman dan ilmu
4. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, yang tidak dapat saya sebutkan satu-satu, atas bantuan tenaga dan motivasi atas menyelesaikan skripsi.



## RIWAYAT HIDUP

Rizky Nopita Sari dilahirkan di Semampir Bakauheni, pada tanggal 29 Agustus 1997, yang merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, dari pasangan bapak Herry dan ibu Maslina. Riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu dimulai dari SDN 2 Kalianda diselesaikan pada tahun 2009, dan dilanjutkan kesekolah SMPN 12 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2012, kemudian melanjutkan ke SMAS Gajah Mada Bandar Lampung dengan jurusan IPA diselesaikan pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa IAIN Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan sekarang sudah menjadi UIN Raden Intan Lampung, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Penulis telah menyelesaikan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Wonodadi Lampung Selatan selama 40 hari dan juga Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 1 Muhammadiyah Bandar Lampung.



Bandar Lampung, 29 Juli 2021  
Yang Membuat,

Rizky Nopita Sari  
NPM. 1511100268

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita. Shalawat dan salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat petunjuk dari Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis merasa perlu menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

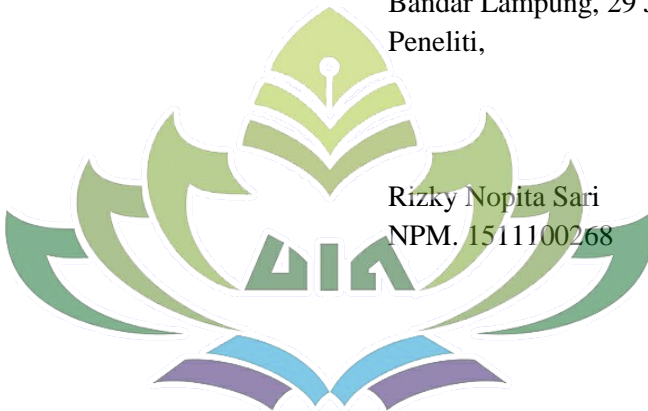
1. Ibu Prof. Dra. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dra. Nurhasanah Leni, M. Hum selaku pembimbing I dan Bapak Hasan Sastra Negara, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh perkuliahan sampai selesai.
5. Kepala perpustakaan UIN Raden Intan Lampung serta seluruh staff yang telah meminjamkan buku guna terselesaikannya skripsi ini.
6. Ibu Hj. Widiarti, S.P. M.M selaku kepala sekolah SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, Ibu Rio Katmasanti, S. Pd selaku Wali Kelas Va SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, beserta seluruh staf dan dewan guru SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan skripsi, Ririn Agustina, Riska Apriyana, Rizkia Pangestika, Tamara Ariessyendy, dan masih banyak lagi, atas bantuan tenaga dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.

8. Rekan-rekan PGMI yang selalu memberikan motivasi dan dukungan sehingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Tak ada manusia yang sempurna, begitu juga dengan apa yang dibuatnya, maka dari itu, saran kritik dan masukan yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmatnya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan.

Bandar Lampung, 29 Juli 2021  
Peneliti,

Rizky Nopita Sari  
NPM. 1511100268



## DAFTAR ISI

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL.....</b>    | <b>i</b>    |
| <b>COVER DALAM.....</b>      | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK.....</b>          | <b>iii</b>  |
| <b>PERNYATAAN .....</b>      | <b>iv</b>   |
| <b>PERSETUJUAN .....</b>     | <b>v</b>    |
| <b>PENGESAHAN .....</b>      | <b>vi</b>   |
| <b>MOTTO.....</b>            | <b>vii</b>  |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>     | <b>viii</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP .....</b>   | <b>ix</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>  | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>      | <b>xii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>    | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>   | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b> | <b>xvi</b>  |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|  |    |
|--|----|
| A. Penegasan Judul .....                         | 1  |
| B. Latar Belakang Masalah.....                   | 2  |
| C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....  | 8  |
| D. Batasan Penelitian .....                      | 8  |
| E. Rumusan Masalah.....                          | 8  |
| F. Tujuan Penelitian .....                       | 9  |
| G. Manfaat Penelitian .....                      | 9  |
| H. Kajian penelitian terdahulu yang relevan..... | 9  |
| I. Sistematika Penulisan .....                   | 11 |

### **BAB II Landasan Teori**

|  |    |
|--|----|
| A. Teori Yang Digunakan .....                      | 13 |
| 1. Hasil Belajar.....                              | 13 |
| a. Pengertian Belajar.....                         | 13 |
| b. Pengertian Hasil Belajar .....                  | 14 |
| c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.. | 15 |
| 2. Media Pembelajaran.....                         | 16 |
| a. Pengertian Media Pembelajaran .....             | 16 |



|   |    |
|---|----|
| b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....                | 17 |
| c. Media Tiga Dimensi .....                                   | 19 |
| 3. Pembelajaran Matematika.....                               | 19 |
| a. Pengertian Pembelajaran Matematika .....                   | 19 |
| b. Materi Bangun Ruang.....                                   | 21 |
| B. Model Tindakan .....                                       | 25 |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran .....                        | 25 |
| 2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .. | 26 |
| 3. Langkah-Langkah <i>Discovery Learning</i> .....            | 27 |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Discovery Learning</i> .....   | 28 |
| C. Hipotesis Tindakan .....                                   | 30 |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|   |    |
|---|----|
| A. Tempat dan Waktu Penelitian .....              | 31 |
| B. Metode dan Rancangan Siklus Penelitian.....    | 31 |
| C. Subjek Penelitian .....                        | 34 |
| D. Peran dan Posisi Peneliti.....                 | 34 |
| E. Tahapan Intervensi Tindakan.....               | 35 |
| F. Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan..... | 37 |
| G. Instrumen Penelitian .....                     | 37 |
| H. Teknik Pengumpulan Data.....                   | 40 |
| I. Analisis Data .....                            | 41 |
| J. Pengembangan Perencanaan Tindakan.....         | 42 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| A. Hasil penelitian ..... | 43 |
| B. Pembahasan .....       | 78 |

### **BAB V PENUTUP**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 83 |
| B. Rekomendasi..... | 83 |

### **DAFTAR PUSTAKA .....85**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V .....          | 6  |
| Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik .....                | 38 |
| Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik .....   | 39 |
| Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus I.....      | 49 |
| Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus I.....                   | 50 |
| Tabel 4.3 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus I .....              | 52 |
| Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus II .....    | 61 |
| Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus II .....                 | 62 |
| Tabel 4.6 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus II.....              | 64 |
| Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus III ....    | 72 |
| Tabel 4.8 Hasil Observasi Aktivitas Pendidik Siklus III.....                 | 74 |
| Tabel 4.9 Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Siklus III .....            | 76 |
| Tabel 4.10 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siklus I, II, dan III..... | 79 |
| Tabel 4.11 Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, dan III..... | 80 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 Prisma Segitiga .....   | 21 |
| Gambar 2.2 Prisma Segiempat (Balok) .....  | 22 |
| Gambar 2.3 Kubus .....   | 22 |
| Gambar 2.4 Tabung .....  | 23 |
| Gambar 2.5 Limas Segiempat.....  | 23 |
| Gambar 2.6 Limas Segitiga .....  | 24 |
| Gambar 2.7 Kerucut.....  | 24 |
| Gambar 3.1 Siklus PTK .....  | 34 |
| Gambar 4.1. Grafik Hasil Observasi Aktivitas Pembelajaran Siklus I,<br>II, dan III ..... | 79 |
| Gambar 4.2 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I, II, dan III....                  | 81 |



## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Profil Sekolah SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung
2. Surat Menyurat
3. Data Nilai UTS Matematika Peserta Didik Kelas Va
4. Hasil Wawancara Awal Penelitian
5. Silabus Matematika Kelas V
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
7. Soal Siklus I
8. Soal Siklus II
9. Soal Siklus III
10. Data Nilai Hasil Belajar Pada Siklus I
11. Data Nilai Hasil Belajar Pada Siklus II
12. Data Nilai Hasil Belajar Pada Siklus III
13. Lembar Pengesahan Seminar
14. Kartu Konsultasi Skripsi
15. Dokumentasi





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai acuan awal untuk mendapatkan sebuah gambaran yang jelas dan memudahkan dalam memahami skripsi ini, perlu adanya pembahasan yang menegaskan arti dan maksud dari beberapa istilah yang terkait dengan skripsi ini. Adanya penegasan ini diharapkan tidak akan terjadi kesalah pahaman terhadap pemaknaan judul dari beberapa istilah yang digunakan. Adapun judul skripsi ini adalah **“Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung”**.

Adapun judul skripsi tersebut diperlukan penjelasan istilah-istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain:

#### 1. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan, suatu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif, untuk menemukan berbagai pengetahuan melalui pengalaman dan percobaan.<sup>1</sup>

#### 2. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja, media yang termasuk kedalam klasifikasi media menurut bentuk serta ciri fisik yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Ryandi Firdhaus, Triyono, Ngatman, “Penggunaan *Discovery Learning* Dengan Media Model Bangun Ruang Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SD”. *Jurnal Kalam Cendekia*, Vol. 5, No. 2.1 (September 2017), h. 208.

<sup>2</sup>Akhmad Arifudin, Dedi Kuswandi, Yerry Soepriyanto, “Pengembangan Media Objek 3 Dimesi Digital Sel Hewan Dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS”. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (Februari 2019), h. 11.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam kemampuan mempelajari materi pembelajaran disekolah, yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes.<sup>3</sup>

### 4. Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga ke yang paling rumit.<sup>4</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan yang sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari serta berperan penting dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada umumnya. Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang dipelajari dalam setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, hingga sampai dengan Perguruan Tinggi (Universitas). Mata pelajaran matematika juga memiliki peran penting dalam memaknai konsep-konsep yang baik karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Konsep-konsep matematika tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis mulai dari konsep yang paling sederhana sampai pada konsep yang paling kompleks.<sup>5</sup> Apabila salah dalam memaknai konsep maka akan berdampak pada proses pembelajaran pada jenjang selanjutnya.

Pada saat proses pembelajaran di kelas terdapat keterkaitan yang sangat erat melalui pendidik, peserta didik, kurikulum, sarana dan prasarana lainnya. Pendidik di sini mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi apa yang disampaikan demi tercapainya tujuan

---

<sup>3</sup>Agus Syarifudin, "Hubungan Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN", *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 (Maret 2019), h. 3.

<sup>4</sup>Fitria Intan Pramudi Wardani, Mawardi, Suhandi Astuti, "Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning". *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, Vol. 2, No. 1 (April 2018), h. 64.

<sup>5</sup>Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD* (Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja (AURA), Juni 2016), h. 5.

pembelajaran. Hingga saat ini masih banyak sekali ditemukan kesulitan yang dialami peserta didik di dalam pembelajaran matematika. Hal ini dapat di lihat dari hasil atau nilai tes yang diperoleh peserta didik yang dimana nilai tersebut menunjukan nilai yang kurang memuaskan. Selama ini mata pelajaran matematika dikenal sangatlah sulit baik yang dialami oleh peserta didik dalam belajar, maupun yang dialami oleh pendidik dalam mengajarkannya. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam hal mengajar. Selain itu juga pendidik diharapkan dapat menentukan strategi pembelajaran, model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, serta media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, peserta didik memerlukan bantuan berupa media pembelajaran, yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh pendidik, sehingga cepat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.<sup>6</sup> Namun berdasarkan pra survey yang dilakukan peneliti pada saat pelajaran matematika, peserta didik diketahui mengalami sedikit kesulitan dalam belajar, pendidik menggunakan model pembelajaran example non example, pada saat pembelajaran pendidik menyampaikan materi dengan menggunakan media gambar dalam penyampaian materi. Media pembelajaran sangatlah penting guna membantu proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana, sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran secara efisien dan efektif.<sup>7</sup> Dari pengertian tersebut media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat akan menimbulkan semangat belajar dan memberikan motivasi pada diri peserta didik. Media pembelajaran berguna dalam mengatasi keterbatasan waktu, tempat, serta tenaga.

Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian peserta didik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang

---

<sup>6</sup>Albi Meinisa, Wasitohadi, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Di Sekolah Dasar". *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (Januari 2019), h. 28.

<sup>7</sup>Ari Krisnawati, "Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan hasil Belajar Di Sekolah Dasar". *Jurnal PGSD*, Vol. 01, No. 02 (Februari 2016), h. 2.

lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, serta menanamkan konsep yang benar kepada peserta didik. Menurut Cronbach, beliau menyatakan bahwa belajar yang sebaik-baiknya yaitu dengan mengalami itu, si pelajar mempergunakan panca inderanya.<sup>8</sup> Media pembelajaran sebagai media pendidikan yang berguna dalam mengambil peran tersebut. Berhubungan dengan itu, Allah berfirman dalam surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ

وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam tidak mengetahui sesuatu apapun, dan dia memberiakan kamu pendengaran, *penglihatan*, dan hati agar kamu bersyukur”.

Ayat di atas menerangkan bahwa ada 3 (tiga) unsur pokok berupa pendengaran, *penglihatan*, serta hati sebagai jembatan untuk mengetahui sesuatu. Jadi dengan melalui indera pendengaran, maka peserta didik dapat mengerti serta mengetahui apa yang telah disampaikan oleh pendidiknya, dengan *penglihatan* peserta didik dapat memperhatikan secara langsung media pembelajaran ditunjukkan di hadapan peserta didik serta kemudian hati sebagai pendorong dari semua gerak serta perbuatan belajar. Adanya media pembelajaran, maka peserta didik akan lebih cepat menangkap materi pembelajaran, karena potensi indera peserta didik (pendengaran, *penglihatan*, dan hati) dapat dimaksimalkan, sehingga hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan ke arah yang lebih baik. Dengan demikian hasil belajar peserta didik dapat tercapai semaksimal mungkin. Keberhasilan belajar peserta didik juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Yaitu faktor diri peserta didik sendiri dan faktor dari luar diri peserta didik. Faktor dari dalam diri peserta didik yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kesehatan serta kebiasaan peserta

---

<sup>8</sup>Eka Khairani Hasibuan, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP Negeri 12 Bandung”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. VII, No. 1 (Januari 2018), h. 20.



didik. Faktor dari luar diri peserta didik yaitu lingkungan fisik dan nonfisik (termasuk suasana kelas dalam belajar), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, pendidik, dan teman sekolah.<sup>9</sup>

Adapun peranan penting dalam proses pembelajaran yakni hasil belajar. Proses penilaian terhadap hasil belajar berguna untuk memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui pembelajaran. Selanjutnya dari informasi itu pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun individu. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik matematika kelas Va SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, menurut Ibu Rio Katmasanti, S. Pd selaku wali kelas, beliau mengatakan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami pembelajaran matematika sehingga pencapaian hasil belajar peserta didik menjadi rendah tidak mencapai KKM.<sup>10</sup> Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika dimungkinkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya penyampaian pembelajaran matematika yang masih monoton dan tidak menggunakan pengalaman peserta didik sehari-hari.

Berdasarkan hasil analisis dokumentasi pada saat pra survey dalam mata pelajaran matematika di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, bahwa hasil belajar matematika peserta didik selama ini selalu saja tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Keadaan tersebut dapat dilihat dari hasil belajar ulangan tengah semester matematika peserta didik kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung tahun 2020/2021 sebagai berikut:

---

<sup>9</sup>Ekdari Rusmini Astuti, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas II SDN Kemiri Kabupaten Sidoarjo". *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 3, No. 4 (April 2019), h. 607.

<sup>10</sup>Wawancara Rio Katmasanti, S. Pd, wawancara dengan pendidik matematika, SD Al-Azhar 2, Bandar Lampung, 24 Mei 2021.

**Tabel 1.1**  
**Data Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V**

| No     | Nilai | Kategori             | Jumlah Peserta didik | Persentase (%) |
|--------|-------|----------------------|----------------------|----------------|
| 1      | < 70  | Belum Tuntas Belajar | 15                   | 53,1 %         |
| 2      | > 70  | Tuntas Belajar       | 17                   | 46,9 %         |
| Jumlah |       |                      | 32                   | 100 %          |

*Sumber: Dokumentasi Sekolah Nilai UTS Matematika Kelas Va SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui hasil belajar ulangan tengah semester matematika kelas Va, peserta didik yang mendapatkan nilai < 70 sebanyak 15 peserta didik atau 53,1 % yang belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dari 32 peserta didik, berarti yang mendapatkan nilai > 70 hanya 17 peserta didik atau 46,9 % yang berhasil mencapai KKM matematika. Nilai KKM yang ditentukan yaitu 70, jadi masih banyak peserta didik yang nilai hasil belajarnya yang belum tuntas atau belum mencapai KKM.

Berangkat dari problematika pembelajaran matematika di atas dikarenakan oleh beberapa hal yaitu, penggunaan model pembelajaran yang digunakan pendidik kurang memperhatikan tahap perkembangan peserta didik. Dari pengamatan yang dilakukan, pendidik cenderung menjelaskan dengan berpegangan pada buku, yang memaksa peserta didik guna menghafal, bukan memahami konsep tersebut. Pendidik tidak menggunakan benda-benda konkret yang ada di sekitar peserta didik sebagai media pembelajaran. Disebabkan itu peserta didik kesulitan dalam memahami konsep yang telah diajarkan oleh pendidik.

Hal ini yang membuat peserta didik beranggapan bahwa matematika itu sangat sulit. Minat belajar pada pembelajaran matematika peserta didik sangat rendah. Sebagaimana yang dijelaskan di atas, bahwa model pembelajaran serta media pembelajaran matematika sangat diperlukan agar dapat menunjang hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran *Discovery Learning* serta media

tiga dimensi diharapkan dapat dijadikan solusi yang tepat, agar tujuan pembelajaran matematika pada materi bangun ruang dapat tercapai semaksimal mungkin. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan, peserta didik secara aktif menemukan sendiri pengetahuan yang belum diketahui dengan bimbingan dari pendidik.<sup>11</sup> Model pembelajaran *Discovery Learning* diharapkan dapat meningkatkan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Serta dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media tiga dimensi, yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran di kelas. Media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal.<sup>12</sup> Media tiga dimensi ini untuk membantu pemahaman peserta didik terkait materi yang masih abstrak, yang kemudian menjadi bersifat konkret.

Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* dan media pembelajaran tiga dimensi akan memberikan minat dan perhatian kepada peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran bangun ruang. Penggunaan media dan model pembelajaran tersebut juga dapat membantu peserta didik memahami konsep dasar matematika. Apabila konsep dasar sudah dimengerti atau dipahami, maka dapat dipastikan membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung”.

---

<sup>11</sup>Lutfia Vilian Utama, Nur Widodo, Elok Catur Wilujeng, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Melalui Model *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas IV-A Sekolah Dasar”. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1 (April 2019), h. 54.

<sup>12</sup>Winda, Dibia, Sudarma, “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Mei 2018), h. 186.

### C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, terdapat sejumlah masalah yang diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *example non example* yang dimana pendidik menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi bangun ruang.
2. Penggunaan media pembelajaran dalam proses matematika pada materi bangun ruang belum dilaksanakan secara maksimal, sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep-konsep bangun ruang.
3. Kurangnya semangat peserta didik pada pembelajaran materi bangun ruang masih rendah, sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Adapun penulis menetapkan fokus penelitian, yaitu: penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

### D. Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi pada pembelajaran matematika di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.
2. Peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

### E. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat ditentukan rumusan suatu masalah yaitu sebagai berikut: “Apakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung?”



## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.

## **G. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut:

### **1. Bagi pendidik**

Untuk memberikan ide pemikiran bagi pendidik kelas V untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

### **3. Bagi Kepala Sekolah**

Untuk dijadikan bahan pertimbangan bagi kepala sekolah sekaligus sebagai acuan upaya mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran untuk lebih meningkatkan lagi kualitas dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

### **4. Bagi Peneliti**

Untuk dijadikan bekal peneliti yang nantinya sebagai calon pendidik di sekolah dasar guna dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik di masa yang akan mendatang.

## **H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Penelitian tentang penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi, untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang peserta didik, bukanlah penelitian pertama yang pernah dilakukan. Penelitian dahulu dengan pokok bahasan yang sama, pernah dilakukan oleh para sarjana yang lain. Berikut ini penelitian yang lebih dahulu telah membahasnya, yaitu:

1. Penelitian yang pernah dilakukan Asrotun berjudul *“Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”*. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukannya yakni, dengan menggunakan media tiga dimensi dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik, yang hasil tersebut didapatkan pada saat penelitian. Peneliti menggunakan dua siklus, siklus I memperoleh 63,3 %. Kemudian meningkat pada siklus II yakni, mencapai 83,3 % dari hasil persentase tersebut menunjukkan peningkatan persentase aktivitas belajar peserta didik yang mencapai KKM sebesar 20 %.<sup>13</sup>
2. Penelitian yang pernah dilakukan Niza Irawan dengan judul *“Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV B SD Negeri 1 Gunung Sulah Tahun Pelajaran 2017/2018”*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukannya maka peneliti menyimpulkan, beberapa hasil dan penelitian dilakukan menjadi dua siklus, siklus I dan siklus II memperoleh beberapa peningkatan. Pada siklus I yang sudah dilakukan peneliti ketuntasan hasil belajar peserta didik mendapatkan hasil persentase yaitu 32 %, hasil tersebut menunjukkan “kurang baik”, lalu pada siklus II mendapatkan peningkatan yang “baik” yaitu 80 %. Pada hasil penelitian tersebut juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, membuat peserta didik semakin bersemangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>14</sup>
3. Penelitian yang pernah dilakukan Giatri Ramadhania berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung”*. Berdasarkan hasil dari

---

<sup>13</sup>Asrotun, *“Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”*, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Mei 2016).

<sup>14</sup>Niza Irawan, *“Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVB SD Negeri 1 Gunung Sulah Tahun Pelajaran 2017/2018”*, (Skripsi, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung Bandar Lampung, Mei 2018).

penelitiannya diperoleh kesimpulan bahwa, terdapat adanya pengaruh dalam penggunaan media visual tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung.<sup>15</sup>

## **I. Sistematika Penulisan**

### **Bab I. Pendahuluan**

Bab ini berisikan tentang Penegasan Judul, Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah dan Fokus Penelitian, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan, dan Sistematika Penelitian.

### **Bab II. Landasan Teori**

Bab ini berisikan tentang Teori yang digunakan, Model Tindakan, dan Hipotesis Tindakan.

### **Bab III. Metode Penelitian**

Bab ini berisikan tentang Tempat dan Waktu Penelitian, Metode dan Rancangan Siklus Penelitian, Subjek Penelitian, Peran dan Posisi Peneliti, Tahapan Intervensi Tindakan, Hasil Intervensi Tindakan Yang Diharapkan, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, dan Pengembangan Perencanaan Tindakan.

### **Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini berisikan tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan.

### **Bab V. Penutup**

Bab terakhir berisikan tentang Kesimpulan dan Rekomendasi.

---

<sup>15</sup>Giatri Ramadhania, *“Pengaruh Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung”*, (Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung Bandar Lampung, Juni 2016).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Teori Yang Digunakan**

##### **1. Hasil Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Belajar pada hakikatnya merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu peserta didik. Belajar dipandang sebagai proses yang dapat diarahkan kepada pencapaian tujuan dan sebagai proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan oleh pendidik. Belajar tidak hanya dari buku atau pendidik tetapi juga dari teman-temannya, dari apa yang dilihat serta didengar dalam lingkungannya, atau dari kejadian-kejadian di rumah maupun tempat lain.

Belajar menurut teori konstruktivisme merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan, pembentukan tersebut harus dilakukan oleh peserta didik sendiri. Peserta didik harus aktif dalam melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya.<sup>16</sup> Belajar yakni proses aktif dimana peserta didik membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimilikinya.<sup>17</sup> Menurut salah satu tokoh konstruktivisme yaitu Piaget mengatakan bahwa dalam pembelajaran menekankan pembelajaran melalui penemuan, pengalaman-pengalaman nyata dan manipulasi langsung alat, bahan atau media belajar yang lainnya.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat mengenai pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang dimiliki, pembentukan tersebut dilakukan oleh peserta didik,

---

<sup>16</sup>Sudarsana Ketut, "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme)". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 1 (Januari 2018), h. 13.

<sup>17</sup>M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, "Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa". *Jurnal Tadris*, Vol. 01, No. 1 (Juni 2016), h. 87.

<sup>18</sup>Putra Aryana Made, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1 (April 2019), h. 63-64.

peserta didik harus aktif dalam melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna sesuatu yang dipelajarinya.

### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Setiap manusia dalam kehidupannya selalu mengalami suatu proses pembelajaran. Belajar dapat dilakukan secara formal ataupun informal. Pada dasarnya dalam proses pembelajaran akan diperoleh yakni hasil belajar, hasil belajar tersebut yaitu hasil yang dicapai oleh peserta didik yang berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan oleh pendidik.<sup>19</sup> Menurut Nana, ia mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik tersebut mendapatkan pengalaman belajar.<sup>20</sup> Dengan adanya hasil belajar tersebut pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didiknya serta dapat mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajarannya.

Menurut Susanto, bahwa hasil belajar mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran. Hasil belajar tersebut dapat berupa pemahaman peserta didik mengenai pelajaran yang telah diberikan, atau dapat berupa analisis terhadap suatu hal, dan dapat pula dalam bentuk pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik terhadap suatu hal tertentu.<sup>21</sup> Selanjutnya menurut Rusman, mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik, kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>22</sup> Hasil belajar yakni suatu alat ukur guna mengetahui perkembangan peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>19</sup>M. Yusuf T, Mutmainnah Amin, “Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa”....., h. 87.

<sup>20</sup>Rumiah Usman, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pendapatan Nasional Dengan Menggunakan Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas X IPS MAN Nageko Tahun Pelajaran 2018/2019”. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5, No. 1 (April 2019), h. 218.

<sup>21</sup>Muhamad Afandi, “Pengaruh Metode Pembelajaran Learning (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung”. *Jurnal Terampil*, Vol. 5, No. 1 (Juni 2018), h. 47.

<sup>22</sup>Eka Tusyana, “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas 3 MI Ismaria Al-Qur’aniyyah Rajabasa Bandar Lampung”. *Jurnal Terampil*, Vol. 6, No. 1 (Juni 2019), h. 24.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pengalaman yang diperoleh peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari pengalaman belajarnya, hasil yang dicapai oleh peserta didik yaitu berupa angka-angka atau skor.

### **c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Menurut Munadi, faktor-faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

#### **1) Faktor internal**

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal dibagi menjadi dua yaitu: faktor fisiologis dan faktor psikologis.

##### **a) Faktor Fisiologis**

Kondisi faktor fisiologis merupakan kondisi kesehatan peserta didik yang prima, tidak dalam keadaan lelah serta capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan lain sebagainya. Hal ini dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

##### **b) Faktor psikologis**

Pada umumnya peserta didik mempunyai kondisi psikologis yang berbeda satu sama lain, pastinya hal tersebut mempengaruhi hasil belajar setiap individunya. Berikut ini faktor psikologis yaitu: minat, bakat, perhatian, motivasi, kemampuan kognitif dan daya nalar peserta didik.

#### **2) Faktor eksternal**

Faktor eksternal merupakan faktor dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor dari luar terdiri atas lingkungan dan faktor instrumental.

##### **a) Faktor lingkungan**

Faktor lingkungan ini turut mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor tersebut meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya kelembapan, suhu dan sebagainya. Belajar di tengah hari yakni di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajarnya, yang pada saat belajar di pagi hari



yang udaranya masih terasa segar dan di ruang tersebut cukup mendukung untuk bernapas lega.

b) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental merupakan faktor yang keberadaan serta penggunaannya, yang telah dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Faktor tersebut dapat diharapkan, berguna sebagai sarana yang dapat tercapainya tujuan pembelajaran, yang telah direncanakan sebelumnya. Faktor-faktor instrumental ini berupa sarana, kurikulum, beserta pendidik.<sup>23</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin serta merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “prantara atau pengantar”.<sup>24</sup> Dalam bahasa Arab, media diartikan prantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan saluran pesan dari sumber pesan kepada peserta didik. Media dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dan media merupakan bagian integral pembelajaran. Artinya, tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara inovatif. Media pembelajaran merupakan salah satu alat peraga yang digunakan untuk mempertinggi interaksi pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan, serta sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang penggunaan metode mengajar, yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar. Penggunaan media dalam hal pembelajaran sangatlah beraneka ragam. Seorang pendidik harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan pada saat proses mengajar.

Pemilihan atau penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Nasution, menurutnya terdapat enam manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yaitu: menghemat waktu belajar, menambah kegiatan belajar peserta didik, guna

---

<sup>23</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, Praktik Dan Penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, Juni 2016), h. 67-68.

<sup>24</sup>Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: Rajawali Pers, Juni 2017), h. 121.

mendapatkan hasil belajar lebih baik: membantu peserta didik yang ketinggalan dalam pelajaran, meningkatkan minat dan aktivitas peserta didik, serta memberikan pemahaman yang lebih jelas dan tepat.<sup>25</sup> Selanjutnya menurut Eko Purwanto, Hendri, dan Susanti, bahwa manfaat dari penggunaan media pembelajaran itu sendiri, yakni dapat diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik serta memudahkan peserta didik tersebut dalam memahami materi pelajaran yang akan diberikan.<sup>26</sup> Rudi Bretz, mengatakan bahwa jenis media pembelajaran ada 8 (delapan) yakni media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media visual semi gerak, media audio, serta media cetak.<sup>27</sup> Adapun menurut Hamalik, media pembelajaran merupakan alat, metode, teknik, yang diterapkan berguna supaya mengefektifkan komunikasi, serta interaksi antara pendidik beserta peserta didik dalam pembelajaran di sekolah.<sup>28</sup> Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan, bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, maka dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di dalam proses pembelajaran, serta dapat membantu peserta didik beserta pendidik guna mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

#### **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Ibrahim mengatakan, bahwa fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal yaitu: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi antara peserta didik serta lingkungannya.<sup>29</sup> Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai komunikasi, fungsi media yaitu sebagai pembawa informasi dari sumber (pendidik) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan

---

<sup>25</sup>Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, Januari 2018), h. 318.

<sup>26</sup>Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". *Jurnal Tadris*, Vol. 2, No. 2 (November 2017), h. 122.

<sup>27</sup>Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN* (Semarang: Wisma Putra, Juni 2016), h. 27.

<sup>28</sup>Deri Firmansah, Dicki Fauzi Firdaus, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III". *Jurnal Terampil*, Vol. 7, No. 2 (November 2020), h. 148.

<sup>29</sup>Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik .....*, h. 129.

interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami pesan tersebut.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.
- 3) Menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 4) Menimbulkan gairah belajar pada peserta didik.
- 5) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan serta kenyataan.
- 6) Memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan serta minatnya.
- 7) Mempersamakan pengalaman dan persepsi antara peserta didik dalam menerima pesan.<sup>30</sup>

Sudjana dan Rivai mengemukakan bahwa, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik serta memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, jika pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas

---

<sup>30</sup>Syafrudin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, Maret 2016), h. 120-121.

lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.<sup>31</sup>

### c. Media Tiga Dimensi

Media pembelajaran adalah suatu hal yang begitu penting penggunaannya untuk kegiatan mengajar. Media pembelajaran itu sendiri bermacam-macam, salah satunya media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan media yang dapat diamati dari arah pandang mana saja, media yang termasuk ke dalam klasifikasi media menurut bentuk serta ciri fisik yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tebal.<sup>32</sup> Sadiman mengatakan bahwa, media tiga dimensi merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan media realita yang mencakup dinding serta model.<sup>33</sup> Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengatakan bahwa, model atau media tiga dimensi merupakan benda tiruan tiga dimensional dari objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu jarang atau terlalu susah untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya.<sup>34</sup> Berdasarkan beberapa penjelasan tentang media tiga dimensi di atas dapat disimpulkan bahwa, media tiga dimensi merupakan media benda tiruan tiga dimensional yang dapat diamati dari arah mana saja, dan mempunyai panjang, lebar, tinggi, dan tebal yang mewakili benda sebenarnya untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak.

## 3. Pembelajaran Matematika

### a. Pengertian Pembelajaran Matematika

Salah satu mata pelajaran yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam dunia pendidikan yaitu matematika. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak pernah lepas dari konsep dasar matematika

---

<sup>31</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Desember 2017), h. 28.

<sup>32</sup>Akhmad Arifudin, Dedi Kuswandi, Yerry Soepriyanto, "Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan Dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS" ....., h. 11.

<sup>33</sup>Wahyu Dedik Dwi Astono, "Pengembangan Media 3D Pada Pembelajaran Crimping Kabel UTP Menggunakan Platfrom Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Siswa Di SMK Negeri 1 Kemilagi". *Jurnal IT-Edu*, Vol. 04, No. 01 (Maret 2019), h. 113.

<sup>34</sup>Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, Agustus 2017), h. 156.

seperti penjumlahan, perkalian, pengurangan, pembagian, serta pengukuran. Itulah sebabnya matematika selalu dipelajari mulai dari Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga perguruan tinggi. Menurut Sri Giarti bahwa, matematika merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara beraturan, logis, berjenjang dari yang paling mudah hingga ke yang paling rumit.<sup>35</sup> Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang keteraturan, tentang struktur yang terorganisasikan, konsep-konsep matematika tersusun secara hirarkis, berstruktur dan sistematis, mulai dari konsep yang paling sederhana hingga sampai pada konsep yang paling kompleks, ini merupakan pendapat Hasratuddin mengenai matematika.

Selanjutnya Khairani dan Ismah mengemukakan bahwa, matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari, serta memberikan dukungan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>36</sup> Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan sangatlah diperlukan guna mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama sejak usia sekolah dasar.

Berdasarkan mengenai pengertian matematika di atas dapat disimpulkan bahwa, matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang keteraturan, mengenai konsep-konsep matematika, mulai dari konsep yang paling sederhana hingga sampai konsep yang paling kompleks, matematika salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting di dalam kehidupan sehari-hari serta berperan penting dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Belajar matematika bukan hanya untuk sekedar menghafalkan rumus, serta mengetahui dan memahami apa yang

---

<sup>35</sup>Fitria Intan Pramudi Wardani, Mawardi, Suhandi Astuti, "Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning" ....., h. 64.

<sup>36</sup>Chintya Budhyarto Putri, Intan Rahmawati, Muhajir, "Keefektifan Model Pembelajaran Quatum Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 2 (Februari 2019), h. 160.

terkandung dalam matematika itu sendiri, akan tetapi untuk membantu melatih peserta didik supaya dapat mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga peserta didik mampu memecahkan masalah.<sup>37</sup> Menurut Yunia Watika, dalam belajar matematika peserta didik dituntut untuk memahami koneksi antara beberapa konsep matematika dan antarmatematika dan bidang studi lainnya.<sup>38</sup> Jika peserta didik mampu dalam melakukan koneksi antara beberapa konsep matematika, maka peserta didik dapat memahami setiap materi pembelajaran matematika dengan lebih mendalam serta lebih baik.

## **b. Materi Bangun Ruang**

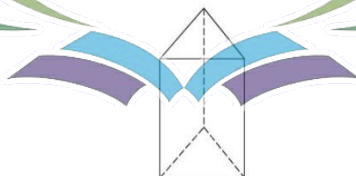
Dalam pembelajaran matematika kelas V materi bangun ruang yang perlu diketahui oleh peserta didik adalah prisma, tabung, limas, dan kerucut.<sup>39</sup>

### **1) Prisma**

Di sekolah dasar hanya beberapa saja prisma yang diketahui yakni sebagai berikut:

#### **a) Prisma Segitiga**

Prisma segitiga merupakan prisma yang bidang alas beserta bidang atasnya berbentuk segitiga yang saling sejajar, serta bidang tegak berupa segiempat.



**Gambar 2.1 Prisma Segitiga**

<sup>37</sup>Ponidi, "Penerapan Model STAD Guna Menggunakan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN". *Jurnal Trampil*, Vol. 6, No. 1 (Juni 2019), h. 93.

<sup>38</sup>Dwi Sulistyaningsih, Martiana Prihaswati, "Pembelajaran Matematika Dengan Model React Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Materi Dimensi Tiga Kelas X". *Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan UNIMUS*, Vol. 2, No. 2 (Juli 2017), h. 8.

<sup>39</sup>Rokhaniah, Umi Puji Lestari, *Mahir Matematika SD/MI* (Yogyakarta: Graha Ilmu, April 2017), h. 39-40.

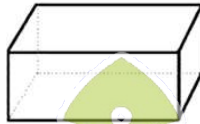


Berdasarkan gambar sifat-sifat prisma segitiga yaitu:

- (1) Mempunyai sebanyak 5 (lima) sisi.
- (2) Mempunyai sebanyak 9 (sembilan) rusuk.
- (3) Mempunyai sebanyak 6 (enam) titik sudut.
- (4) Mempunyai bidang alas beserta atasnya yang berbentuk segitiga.

b) Prisma Segiempat

Prisma segiempat atau dikenal sebagai balok merupakan bangun ruang berbentuk persegi panjang dan saling berhadapan serta mempunyai bentuk dan ukuran yang sama.



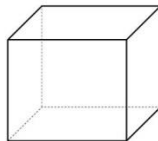
**Gambar 2.2 Prisma Segiempat (Balok)**

Berdasarkan gambar sifat-sifat prisma segiempat (Balok) yaitu:

- (1) Mempunyai sebanyak 6 (enam) sisi.
- (2) Mempunyai sebanyak 12 rusuk.
- (3) Mempunyai sebanyak 8 (delapan) titik sudut.
- (4) Mempunyai bidang alas beserta atasnya yang berbentuk segiempat.

c) Kubus

Kubus merupakan prisma segiempat dibentuk oleh enam sisi berbentuk persegi yang sama dengan ukuran yang sama.



**Gambar 2.3 Kubus**

Berdasarkan gambar sifat-sifat kubus yaitu:

- (1) Mempunyai sebanyak 6 (enam) sisi.
- (2) Mempunyai sebanyak 12 rusuk.
- (3) Mempunyai sebanyak 8 (delapan) titik sudut.
- (4) Mempunyai bidang alas beserta atasnya yang berbentuk persegi.

## 2) Tabung

Tabung yaitu bangun ruang yang alas dan tutupnya berbentuk lingkaran.



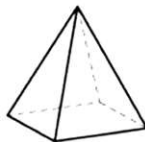
**Gambar 2.4 Tabung**

Berdasarkan gambar sifat-sifat tabung yaitu:

- a) Memiliki sisi sebanyak 3 (tiga) buah yaitu terdiri dari: sisi alas, sisi atas, dan sisi lengkung.
- b) Memiliki rusuk sebanyak 2 (dua) buah.
- c) Tidak memiliki titik sudut.

## 3) Limas

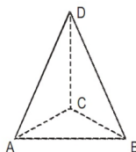
Ada beberapa macam limas salah satunya yaitu, limas segiempat dan limas segitiga. Limas segiempat yaitu, limas yang bentuk alasnya segiempat. Adapun limas segitiga yaitu, limas yang bentuk alasnya segitiga.



**Gambar 2.5 Limas Segiempat**

Berdasarkan gambar sifat-sifat limas segiempat yaitu:

- Mempunyai sebanyak 5 (lima) sisi.
- Mempunyai sebanyak 8 (delapan) rusuk.
- Mempunyai sebanyak 5 (lima) titik sudut.
- Mempunyai sisi alas yang berbentuk segiempat.



**Gambar 2.6 Limas Segitiga**

Berdasarkan gambar sifat-sifat limas segitiga yaitu:

- Mempunyai sebanyak 4 (empat) sisi.
  - Mempunyai sebanyak 6 (enam) rusuk.
  - Mempunyai sebanyak 4 (empat) titik sudut.
  - Mempunyai sisi alas yang berbentuk segitiga sama sisi.
- 4) Kerucut

Kerucut merupakan bangun ruang yang mempunyai sebuah lingkaran (bidang alas), dan dibatasi juga oleh himpunan garis-garis yang melalui satu titik (puncak) serta lingkaran (bidang alas).



**Gambar 2.7 Kerucut**

Berdasarkan gambar sifat-sifat limas segiempat yaitu:

- Mempunyai sebanyak 2 (dua) sisi yakni, sisi alas beserta sisi lengkung.
- Memiliki rusuk sebanyak 1 (satu) buah, yang berupa garis lengkung.
- Memiliki titik sudut 1 (satu) (titik puncak).

## B. Model Tindakan

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung.

Menurut Joyce & Weil, mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola, yang dapat diterapkan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.<sup>40</sup> Menurut Suryaman, menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual, yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, guna mencapai tujuan tertentu serta berfungsi sebagai pedoman bagi para pendidik dalam merencanakan pembelajaran, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.<sup>41</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat diterapkan atau dijadikan pedoman dalam merencanakan pembelajaran, dan melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas atau yang lain, guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Kualitas model pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu aspek proses dan aspek produk.<sup>42</sup> Aspek proses yakni aspek dimana mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar, yang menyenangkan bagi peserta didik serta mampu mendorong peserta didik agar aktif dalam belajar dan berpikir kreatif. Aspek

---

<sup>40</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, Agustus 2017), h. 133.

<sup>41</sup>Murtono, Muhammad Noor Ahsin, "Pengembangan Model Pembelajaran Etnolinguistik Berbasis Nilai-Nilai Islam Nusantara Untuk Mahasiswa PGSD". *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 9, No. 2 (Juni 2019), h. 218.

<sup>42</sup>Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI* (Yogyakarta: Garudhawaca, Januari 2018), h. 306-307.

produk yakni aspek yang mengacu pada pembelajaran, apakah pembelajaran itu mampu mencapai tujuan (kompetensi), yakni meningkatkan kemampuan peserta didik yang sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang telah ditentukan. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, maksudnya para pendidik diperbolehkan menentukan model pembelajaran yang sesuai dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan. Model pembelajaran mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu:<sup>43</sup>

- a) Berdasarkan pada teori pendidikan serta teori belajar dari para ahli tertentu. Sebagai contoh, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey. Model ini dirancang untuk melatih partisipasi dalam kelompok secara demokratis.
- b) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu, misalnya model berpikir induktif dirancang untuk mengembangkan proses berpikir induktif.
- c) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas, misalnya model *Synectic* dirancang untuk memperbaiki kreativitas dalam pelajaran mengarang.
- d) Memiliki bagian-bagian model dinamakan: (a) urutan langkah-langkah pembelajaran, (b) adanya prinsip-prinsip reaksi, (c) sistem sosial, dan (d) sistem pendukung. Keempat bagian tersebut merupakan pedoman praktis bila pendidik akan melaksanakan suatu model pembelajaran.
- e) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran. Dampak tersebut meliputi: (a) dampak pembelajaran, yaitu hasil belajar yang dapat diukur, (b) dampak pengiring, yaitu hasil belajar jangka panjang.
- f) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

## 2. Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Secara bahasa, *Discovery* berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang berarti penemuan. Menurut Wilox dalam Hosnan, mengatakan

---

<sup>43</sup>Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* ...., h. 136.

bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif untuk menemukan berbagai pengetahuan melalui pengalaman dan percobaan.<sup>44</sup> Dalam pembelajaran *Discovery*, peserta didik didorong untuk dapat aktif dalam belajar dengan konsep-konsep serta prinsip-prinsip, dan pendidik mendorong mereka agar dapat memiliki pengalaman-pengalaman serta menghubungkan bahwa pengalaman tersebut untuk menemukan prinsip-prinsip bagi diri mereka sendiri.

Selanjutnya menurut Roestiyah model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan proses mental peserta didik untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep atau prinsip).<sup>45</sup> Proses mental tersebut misalnya: mengamati, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, serta membuat kesimpulan. Dengan model pembelajaran *Discovery*, maka pengetahuan yang diperoleh peserta didik akan lama diingat, konsep-konsep jadi lebih mudah diterapkan pada situasi baru serta meningkatkan penalaran peserta didik.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *Discovery* merupakan model pembelajaran, yang melibatkan berbagai proses mental peserta didik, untuk menemukan suatu pengetahuan (konsep atau prinsip), melalui pendapat dengan berdiskusi, mencoba sendiri dan menemukan sendiri, agar peserta didik dapat belajar sendiri.

### **3. Langkah-Langkah *Discovery Learning***

Dalam menerapkan *Discovery Learning* ada langkah-langkah yang perlu disiapkan oleh seorang pendidik. Ada 6 langkah-langkah yang dilakukan pada saat pembelajaran *Discovery Learning* yaitu: *Stimulation* (stimulasi atau pemberian rangsangan), *Problem Statement* (pernyataan atau identifikasi masalah), *Data Collections* (pengumpulan data), *Data Processing* (pengolahan data), *Verification* (pembuktian), dan *Generalization* (menarik kesimpulan atau

---

<sup>44</sup>Ryandi Firdhaus, Triyono, Ngatman, "Penggunaan *Discovery Learning* Dengan Media Model Bangun Ruang Dalam Peningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SD" ....., h. 208.

<sup>45</sup>Shomali Kurniawan, Syaukani, Wahyudin, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Hikmah TPI Medan". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 3 (September 2019), h. 389.



generalisasi).<sup>46</sup> Trianto mengemukakan bahwa, langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Eggen dan Kauchak, yaitu sebagai berikut:

- a) Menyajikan pertanyaan atau masalah. Pendidik membimbing peserta didik mengidentifikasi masalah dan masalah dituliskan di papan tulis, lalu kemudian pendidik membagi peserta didik dalam kelompok.
- b) Membuat hipotesis. Pendidik memberikan kesempatan pada peserta didik agar mencurahkan pendapat dalam membentuk hipotesis, pendidik membimbing peserta didik dalam menentukan hipotesis yang relevan dengan permasalahan dan memprioritaskan hipotesis mana yang menjadi prioritas pendidikan.
- c) Merancang percobaan. Pendidik memberikan kesempatan terhadap peserta didik, agar menentukan langkah-langkah yang sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan, pendidik membimbing peserta didik mengurutkan langkah-langkah pemecahan masalah.
- d) Melakukan diskusi untuk memperoleh informasi. Pendidik membimbing peserta didik mendapatkan informasi melalui diskusi.
- e) Mengumpulkan serta menganalisis data. Pendidik memberi kesempatan pada tiap kelompok untuk menyampaikan hasil pengolahan data yang terkumpul.
- f) Membuat kesimpulan. Pendidik membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan.<sup>47</sup>

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning***

Model pembelajaran *Discovery Learning* mempunyai kelebihan serta kekurangan, adapun kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut:

- a) Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan, serta proses-proses kognitif.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah.

---

<sup>46</sup>Galuh Arika Istiana, Agung Nugroho Catur, J.S Sukardjo, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pokok Bahasa Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Sem.II SMA Negeri Ngemplak TP.2013/2014". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 4. No. 2 (Maret 2017), h. 67.

<sup>47</sup>Syafrudin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran .....*, h. 217-218.

- c) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- d) Mendorong keterlibatan keaktifan peserta didik.
- e) Mendorong peserta didik berpikir sendiri dan merumuskan hipotesis sendiri.
- f) Melatih peserta didik belajar mandiri.
- g) Peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.<sup>48</sup>

Model pembelajaran *Discovery Learning* juga mempunyai beberapa kekurangan. Berikut ini kekurangan model *Discovery Learning*:

- a) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar. bagi peserta didik yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak.
- b) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah peserta didik yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.
- c) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila peserta didik dan pendidik telah terbiasa dengan cara lama.
- d) Model pembelajaran *discovery* ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian.<sup>49</sup>

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* mempunyai kekurangan serta kelebihan. Kelebihan model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu dapat mengembangkan konsep yang mendasar pada diri peserta didik, daya ingat peserta didik akan lebih baik, serta dapat mengembangkan

---

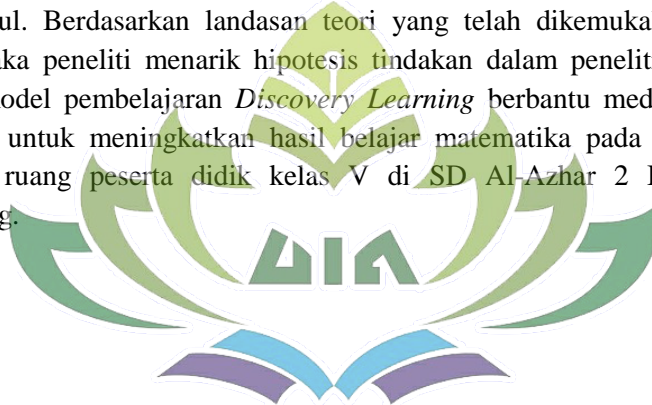
<sup>48</sup>Fadriati, "Model Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*-Buku Teks Karakter Dan Pendidikan Islam: Analisis Akurasi Buku Siswa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Ta'dib*, Vol. 20, No. 2, (Desember 2017), h. 192.

<sup>49</sup>Nabila Yuliana, "Penggunaan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 1, (April 2018), h. 23.

kreatifitas peserta didik dalam kegiatan belajarnya, dan melatih peserta didik untuk belajar sendiri. Model pembelajaran *Discovery Learning* ini juga akan dapat membantu tercapainya tujuan pengajaran yang diinginkan oleh pendidik. Adapun kekurangan model *Discovery Learning* ini yaitu, bahwa para pendidik dituntut untuk benar-benar menguasai konsep-konsep dasar, harus pandai merangsang peserta didik, tujuan yang diinginkan harus benar-benar jelas, serta pendidik dituntut untuk memberi pertanyaan-pertanyaan, yang bersifat mengarahkan pada tujuan.

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan suatu jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menarik hipotesis tindakan dalam penelitian ini yakni model pembelajaran *Discovery Learning* berbantu media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang peserta didik kelas V di SD Al-Azhar 2 Bandar Lampung.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Syarifudin, Hubungan Tingkat Pendidikan Orang Tua Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN, *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, Maret 2019.
- Akhmad Arifudin, Dedi Kuswandi, Yerry Soepriyanto, Pengembangan Media Obyek 3 Dimensi Digital Sel Hewan Dan Tumbuhan Memanfaatkan Piramida Hologram Untuk MTS, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Vol. 2. No. 1, Februari 2019.
- Albi Meinisa, Wasitohadi, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem *Based Learning* Berbantu Media Puzzle Di Sekolah Dasar, *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, Januari 2019.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, Jakarta: Rajawali Pers, Juni 2017.
- Ari Krisnawati, Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan hasil Belajar di Sekolah Dasar, *Jurnal PGSD*, Vol. 01, No. 02, Februari 2016.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, Desember 2017.
- Chintya Budhyarto Putri, Intan Rahmawati, Muhajir, Keefektifan Model Pembelajaran Quatum Teaching Terhadap Hasil Belajar Matematika, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 2, Februari 2019.
- Deri Firmansah, Dicki Fauzi Firdaus, Pengemangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbsis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III, *Jurnal Terampil*, Vol. 7, No. 2, November 2020.

Dwi Sulistyaningsih, Martyana Prihaswati, Pembelajaran Matematika Dengan Model React Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika Materi Dimensi Tiga Kelas X, *Jurnal Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan UNIMUS*, Vol. 2, No. 2, Juni 2017.

Eka Khairani Hasibuan, Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Di SMP Negeri 12 Bandung, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. VII, No. 1, Januari 2018.

Eka Tusyana, Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Practice Rehearsal Pairs Terhadap Hasil Belajar Fiqih Kelas 3 MI Ismaria Al-Qur'aniyyah Rajabasa Bandar Lampung, *Jurnal Terampil*, Vol. 6, No. 1, Juni 2019.

Ekandari Rusmini Astuti, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas II SDN Kemiri Kabupaten Sidoarjo, *Jurnal Mitra Pendidikan*, Vol. 3, No. 4, April 2019.

Fitria Intan Pramudi Wardani, Mawardi, Suhandi Astuti, Perbedaan Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD Dalam Pembelajaran Menggunakan Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning, *Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, Vol. 2, No. 1, April 2018.

Galuh Arika Istiana, Agung Nugroho Catur, J.S Sukardjo, Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pokok Bahasa Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI IPA Sem.II SMA Negeri Ngemplk TP.2013/2014, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 4. No. 2, Maret 2017.

Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*, Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja (AURA), Juni 2016.

Jakni, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta, Juni 2017.

Kiki Joesyiana, “Penerapan Model Pembelajaran Observasi Lapangan (Outdoor Study) Pada Mata Kuliah Manajemen Operasional”. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akutansi*, Vol. 6, No. 2, Januari, 2018.

Kisyani Laksono, Tatang Yuli Eko, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Remaja Rosdakarya, Maret 2018.

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, September 2016.

Lutfia Vilian Utama, Nur Widodo, Elok Catur Wilujeng, Peningkatan Hasil Belajar Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Melalui Model Discovery Learning Pada Siswa Kelas IV-A Sekolah Dasar, *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 1, April 2019.

M. Yusuf T. Mutmainnah Amin, Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Tadris*, Vol. 01, No. 1, Juni 2016.

Muhamad Afandi, Pengaruh Metode Pembelajaran Learning (LSQ) Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV MIN 2 Bandar Lampung, *Jurnal Terampil*, Vol. 5, No. 1, Juni 2018.

Muklis Anwar, *Pembelajaran PPKN*, Semarang: Wisma Putra, Juni 2016.

Murtono, Muhammad Noor Ahsin, Pengembangan Model Pembelajaran Etnolingustik Berbasis Nilai-Nilai Islam Nusantara Untuk Mahasiswa PGSD, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 9, No. 2, Juni 2019.

Nabila Yuliana, Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 1, April 2018.

Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, Agustus 2017.

Ponidi, Penerapan Model STAD Guna Menggunakan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Pada Mata Pelajaran PKN, *Jurnal Trampil*, Vol. 6, No. 1, Juni 2019.

Putra Aryana Made, *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa*, *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1, April 2019.

Ridwan Abdullah Sani, Sudiran, *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*, Tangerang: Tira Smart, September 2017.

Rokhaniah, Umi Puji Lestari, *Mahir Matematika SD/MI*, Yogyakarta: Graha Ilmu, April 2017.

Rumiah Usman, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Materi Pendapatan Nasional Dengan Menggunakan Metode Cooperative Script Pada Siswa Kelas X IPS MAN Nageko Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5, No. 1, April 2019.

Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, Agustus 2017.

-----, *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, Praktik Dan Penilaian*, Jakarta: Rajawali Pers, Juni 2016.



Ryandi Firdhaus, Triyono, Ngatman, Penggunaan *Discovery Learning* Dengan Media Model Bangun Ruang Dalam Peningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SD, *Jurnal Kalam Cendekia*, Vol. 5, No. 2.1, September 2017.

Shomali Kurniawan, Syaukani, Wahyudin, "Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Darul Hikmah TPI Medan". *Jurnal Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, September 2019.

Sohibun, Filza Yulina Ade, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantuan *Google Drive*, *Jurnal Tadris*, Vol. 2, No. 2, November 2017.

Sudarsana Ketut, Optimalasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme), *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Januari 2018.

Syafrudin Nurdin, Adriantoni, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, Maret 2016.

Wahyu Dedik Dwi Astono, Pengembangan Media 3D Pada Pembelajaran Crimping Kabel UTP Menggunakan Platfrom Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Psikomotorik Siswa Di SMK Negeri 1 Kemilagi, *Jurnal IT-Edu*, Vol. 04, No. 01, Maret 2019.

Winda, Dibia, Sudarma, Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Berbantuan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar IPA, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2, Mei 2018.

Yulia Siska, *Pembelajaran IPS Di SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, Januari 2018.